Segredos ocultos revelados!

Guia de Super Mario Bros. O Filme

Introdução

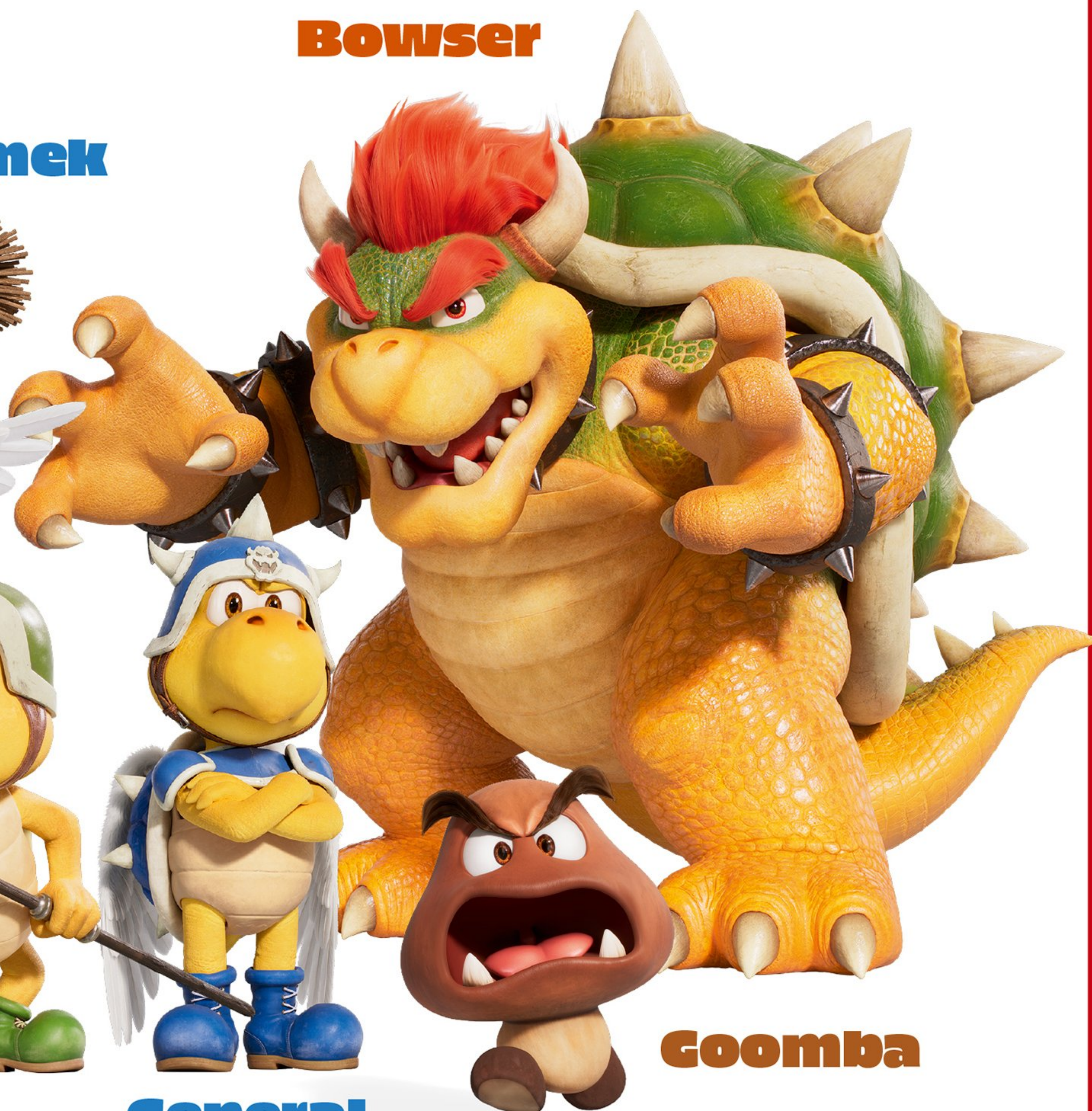
Em "Super Mario Bros. O Filme" há segredos escondidos de vários jogos da história do Super Mario e da Nintendo.

Este guia de estratégias ajudará na identificação de alguns desses tesouros!

Enquanto assistes ao "Super Mario Bros. O Filme", usa o guia para encontrar o máximo de referências escondidas.

Boa sorte!

Um elenco de estrelas

Bowser

Kamek

Koopa Paratroopa

Koopa

General Koopa

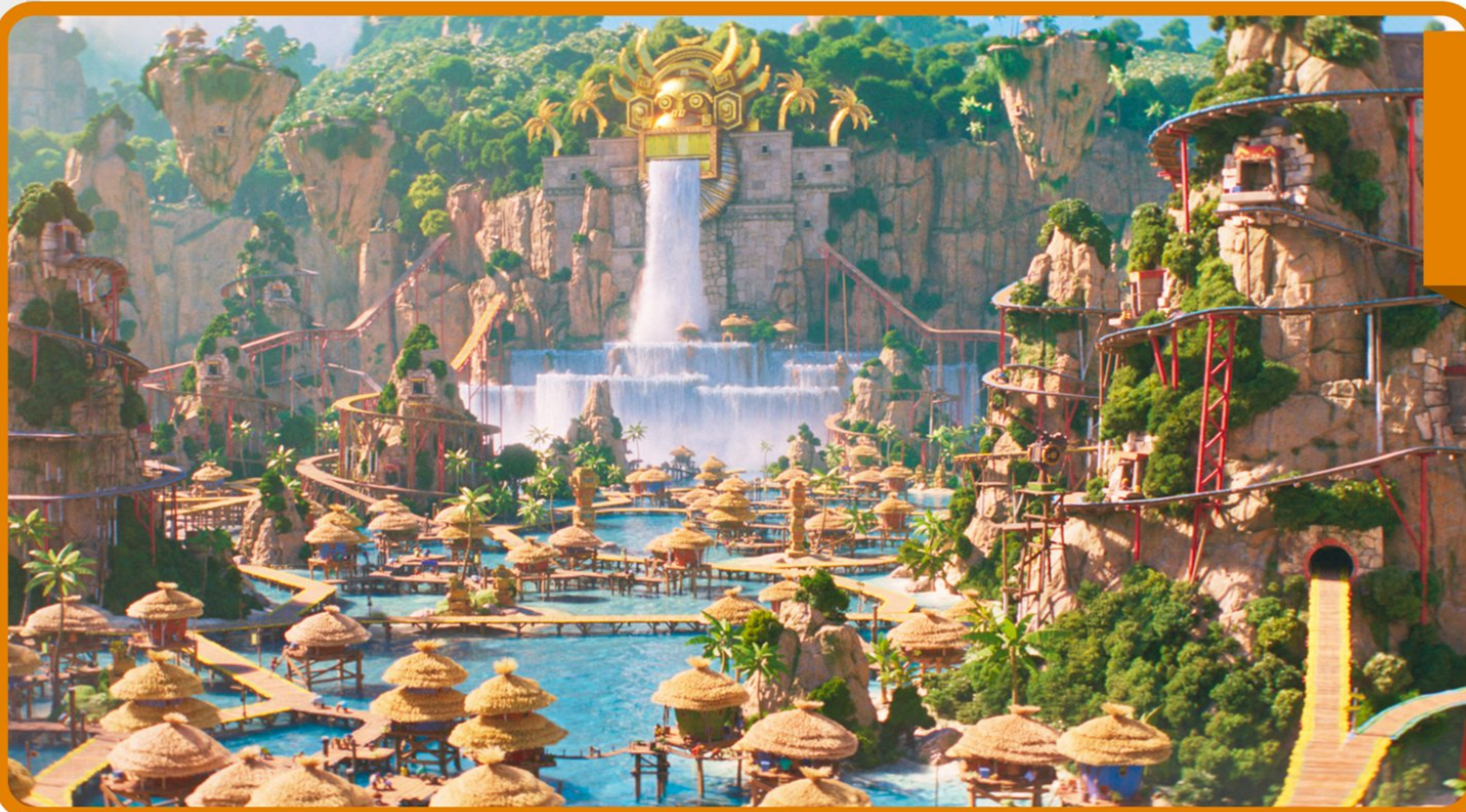
Goomba

Locais importantes

Brooklyn

É neste distrito de Nova Iorque que fica a empresa de canalização do Mario e do Luigi e é também onde eles moram com a família.

Reino cogumelo

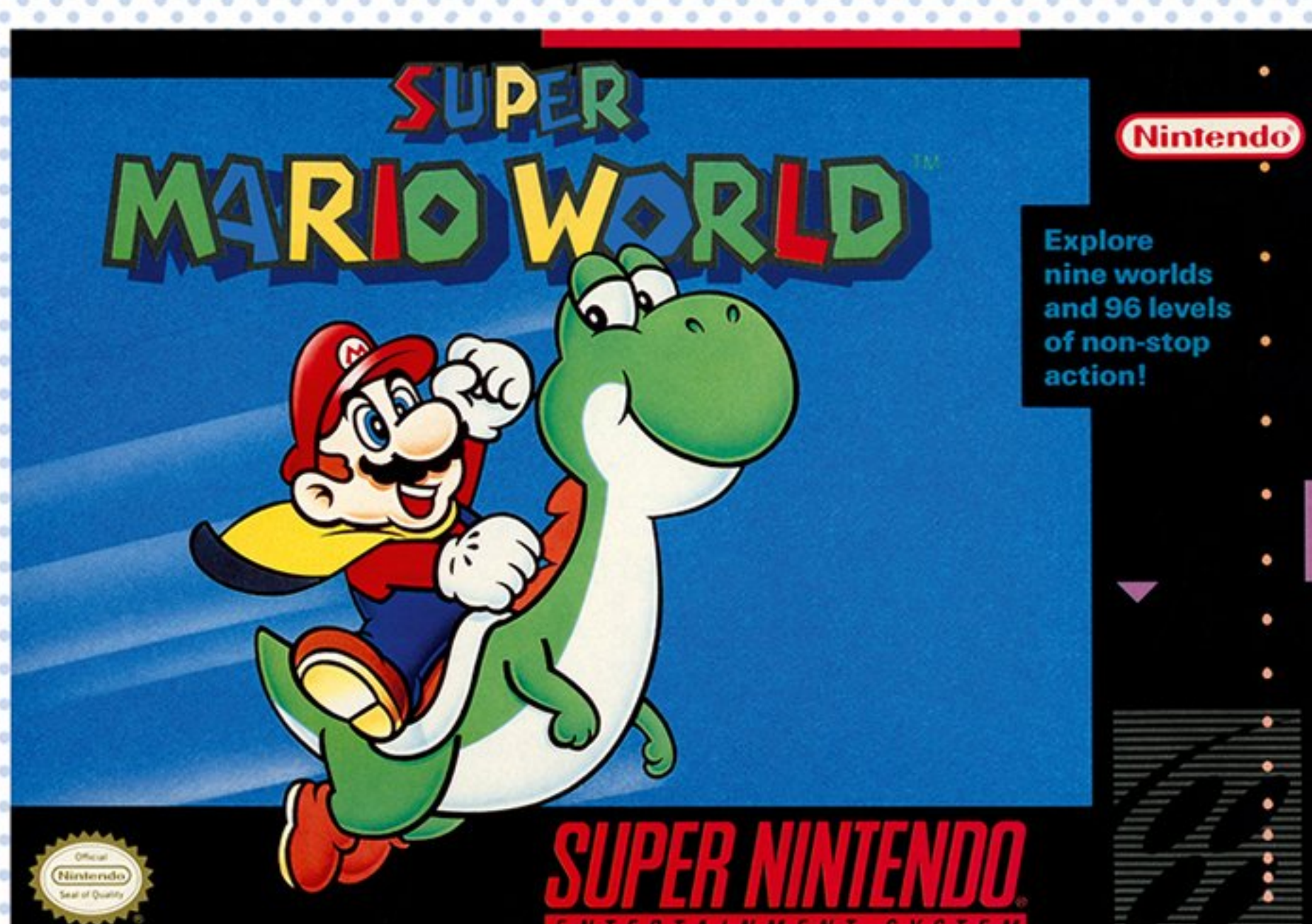
O lar da princesa Peach é um lugar colorido e tranquilo. Os Toads moram e trabalham no castelo e nas redondezas.

Reino da selva

O território tropical onde o Donkey Kong e os seus amigos moram. Vários soldados Kong mantêm a segurança do lugar.

Outros...

Mario e Luigi voadores

O primeiro anúncio da empresa de canalização dos Super Mario Bros. mostra o Mario e o Luigi a voar pelos céus usando capas amarelas. Parecem-se mesmo com o Mario Capa e o Luigi Capa do jogo Super Mario World!

Mario Capa

No jogo original Super Mario World para a Super Nintendo Entertainment System (SNES) há um item chamado pluma capa. Quando apanhas um destes itens, o Mario transforma-se no Mario Capa, com uma arrojada capa amarela. Ao correr e saltar logo em seguida, lanças-te pelos ares e, quando alcanças o ponto mais alto, podes segurar as pontas da capa e planar.

Bónus

Com a pluma capa podes fazer muito mais do que apenas planar. Quando estás no ar, podes mergulhar em direção ao chão, provocando tremores no solo e derrubando inimigos próximos.

Onde mora a saudade

Noutro momento do anúncio da empresa de canalização dos Super Mario Bros., é possível ver num mapa duas ruas diferentes: a Hanfuda Avenue (uma transformação da palavra "hanafuda") e a rua 1889. Os nomes destas ruas têm ligação direta com a história da Nintendo. A empresa foi fundada em 1889 e a sua primeira atividade foi a fabricação de cartas de Hanafuda.

História da Hanafuda

A fabricação das cartas de Hanafuda foi só o começo. Posteriormente, a Nintendo começou a criar e vender diversos produtos de entretenimento como brinquedos e jogos, apesar de o foco atual da empresa ser jogos e consolas de videojogos. Existe até um baralho que combina desenhos tradicionais com o Mario e os seus amigos!

Bónus

Na arte das cartas de Hanafuda, há ilustrações com elegantes imagens de flores e plantas correspondentes a cada mês, como um pinheiro em janeiro, uma ameixeira em fevereiro e cerejeiras em março. Ao todo são 48 cartas, com quatro paisagens diferentes para cada um dos 12 meses.

Uma máquina de jogos peculiar

Na pizaria favorita do Mario e do Luigi há uma máquina onde se pode jogar Jump Man. Se olhares atentamente, vais perceber que é parecido com um jogo de máquinas do Donkey Kong a sério. Mas... quem será o Jumpman?

Jumpman

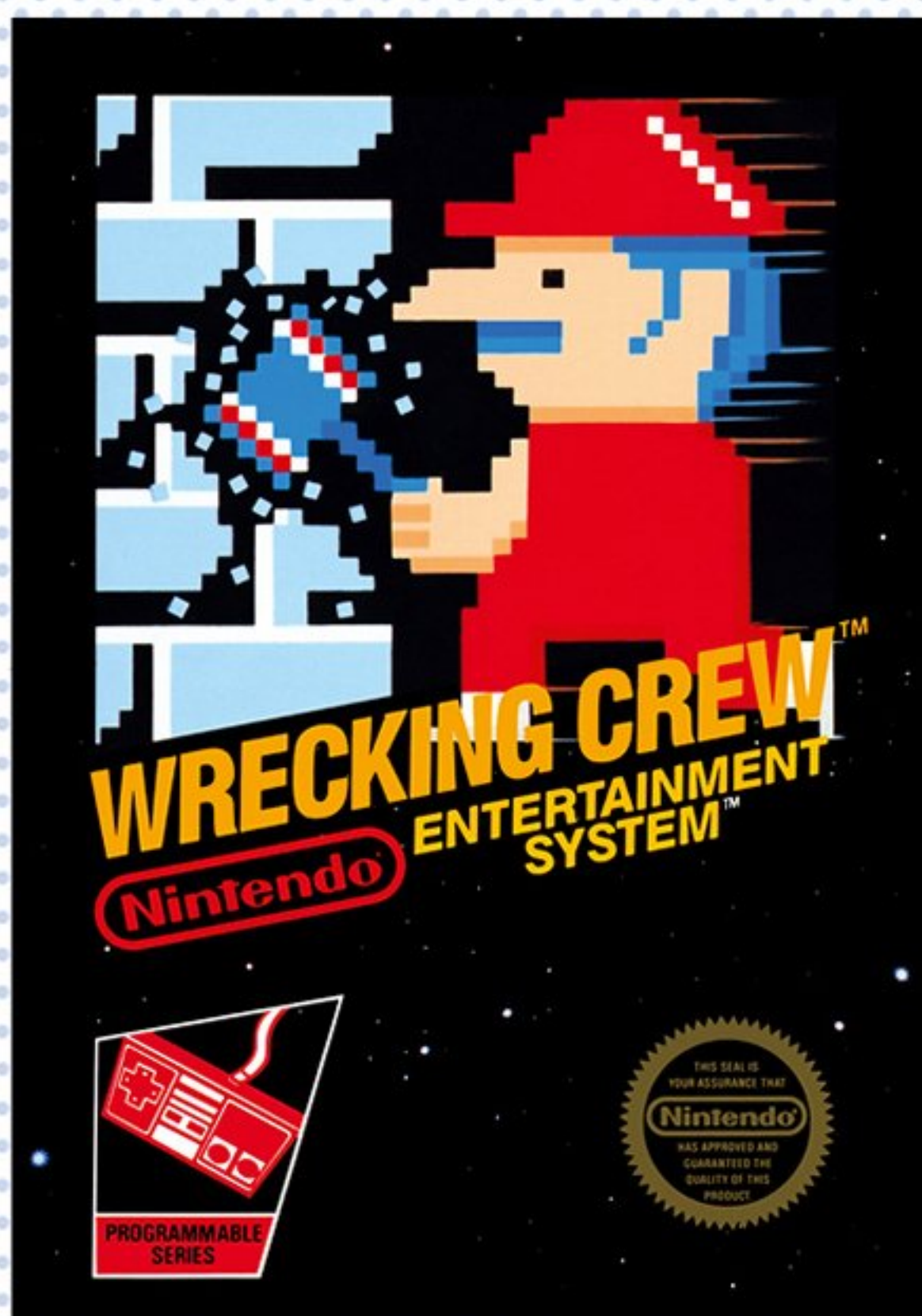
O Mario apareceu pela primeira vez em 1981 num jogo de máquinas do Donkey Kong e já apresentava elementos icónicos da personagem, como o boné vermelho, o bigode e as jardineiras... mas ainda não se chamava Mario! Naquela época, ele era conhecido como Jumpman devido à sua habilidade de saltar sobre obstáculos, como barris.

Bónus

O Jumpman do jogo do Donkey Kong recebeu posteriormente o nome "Rescue Man", na versão japonesa para o Game & Watch (1982), e finalmente Mario, no jogo Mario Bros., de 1983.

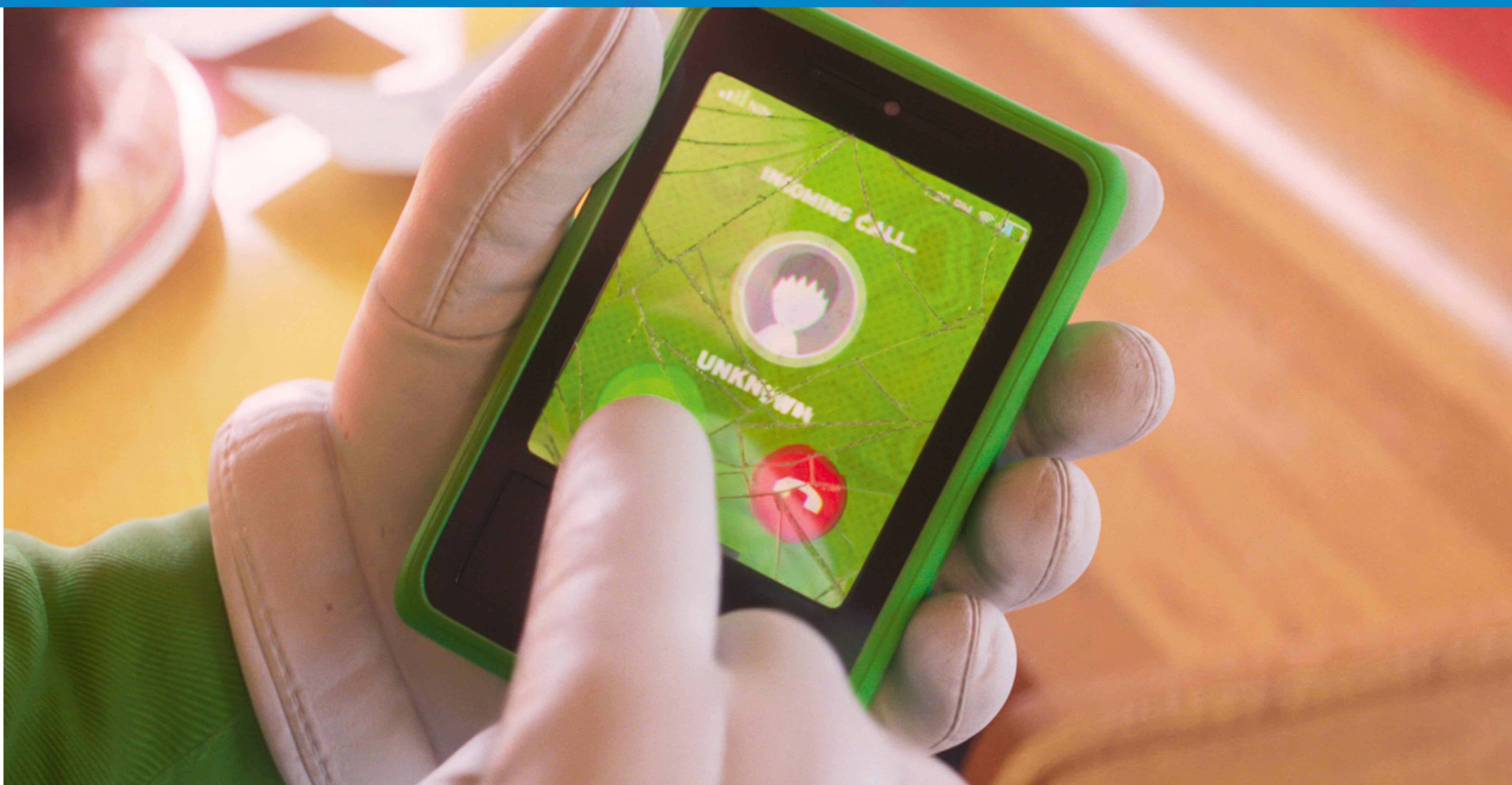
O ex-chefe dos irmãos

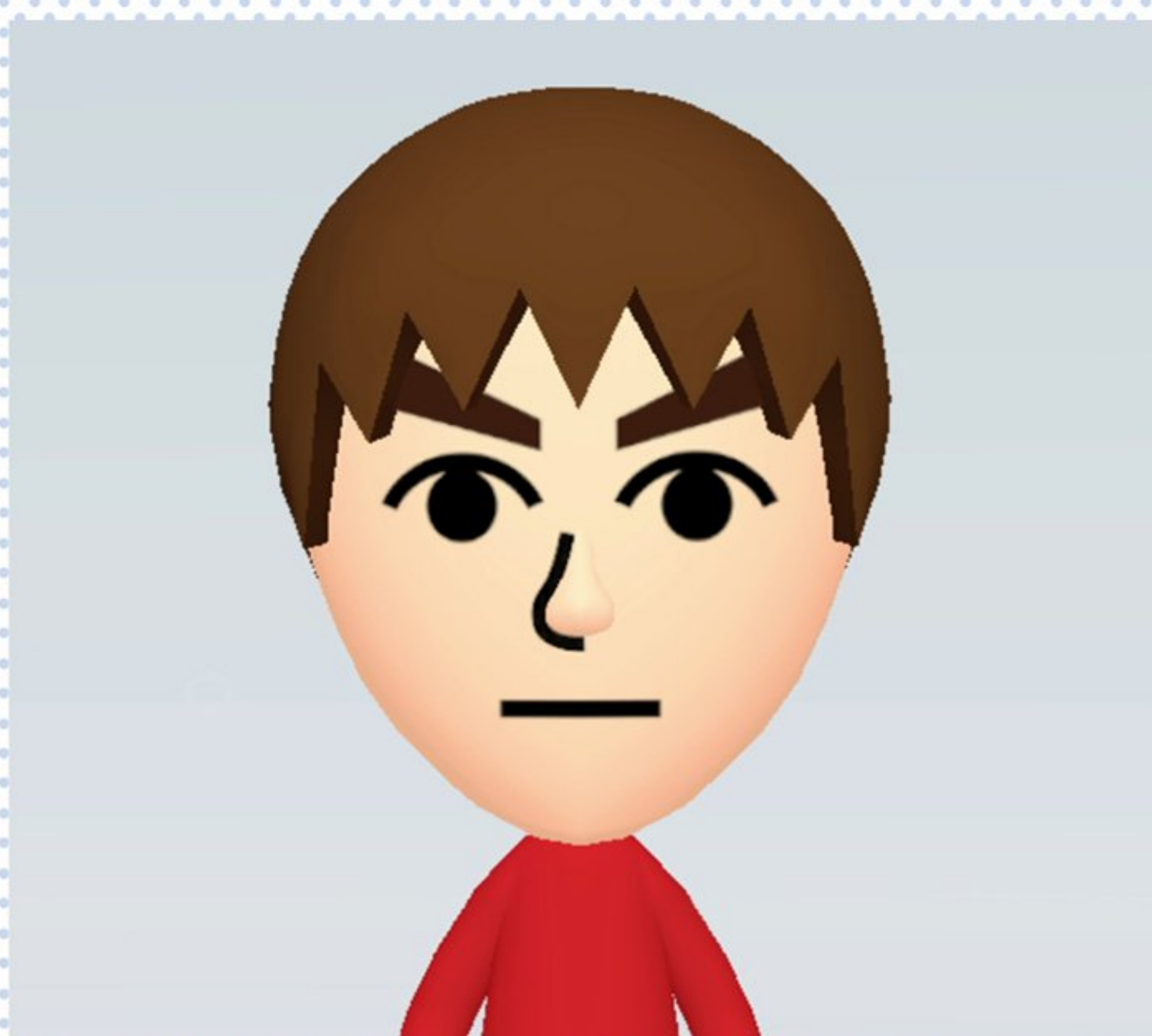
O antigo chefe do Mario e do Luigi é um brutamontes barbudo chamado Spike. Ele é dono da empresa Wrecking Crew e exibe com orgulho o nome da firma no boné e na carrinha que conduz. "Wrecking Crew" é, na verdade, o nome de um dos primeiros jogos do Mario que tem o Spike como inimigo.

Wrecking Crew

Este título foi originalmente lançado em 1985 para a Nintendo Entertainment System (NES). O Mario e o Luigi são funcionários numa empresa de demolição cuja tarefa é destruir paredes nos níveis. Já o Spike é um inimigo que tenta impedir o progresso do jogador e a sua barba é impressionante, mesmo em 8 bits!

Bónus

O Mario e o Luigi costumavam trabalhar com demolição no passado destruindo paredes a marteladas, mas agora estão satisfeitos com a mudança de carreira, exercendo a função de canalizadores.

Uma chamada do... Mii?

Enquanto o Mario e o Luigi estão na sua pizaria favorita, o Luigi recebe uma chamada dos seus primeiros clientes. Se olhares com atenção, perceberás que a imagem que aparece no telefone é um Mii, presente em vários produtos e serviços da Nintendo!

Personagens Mii

Um Mii é uma personagem exclusiva criada por ti. Seleciona um formato de rosto e depois ajusta feições específicas. As personagens Mii permitem jogar com uma personagem que se parece com o jogador em títulos compatíveis.

Bónus

Com a câmara da Nintendo 3DS podes tirar uma foto do teu rosto e gerar um Mii automaticamente.

O objetivo é... Hambúrgueres?

Na cena em que o Mario e o Luigi correm em direção aos seus primeiros clientes, eles passam por um canteiro de obras, chegando a um restaurante de hambúrgueres que parece uma fortaleza do jogo Super Mario Bros.! No filme, o Mario até desce pelo poste da placa do restaurante, como se fosse uma bandeirola no fim de um nível no jogo.

Bandeirolas e fortalezas

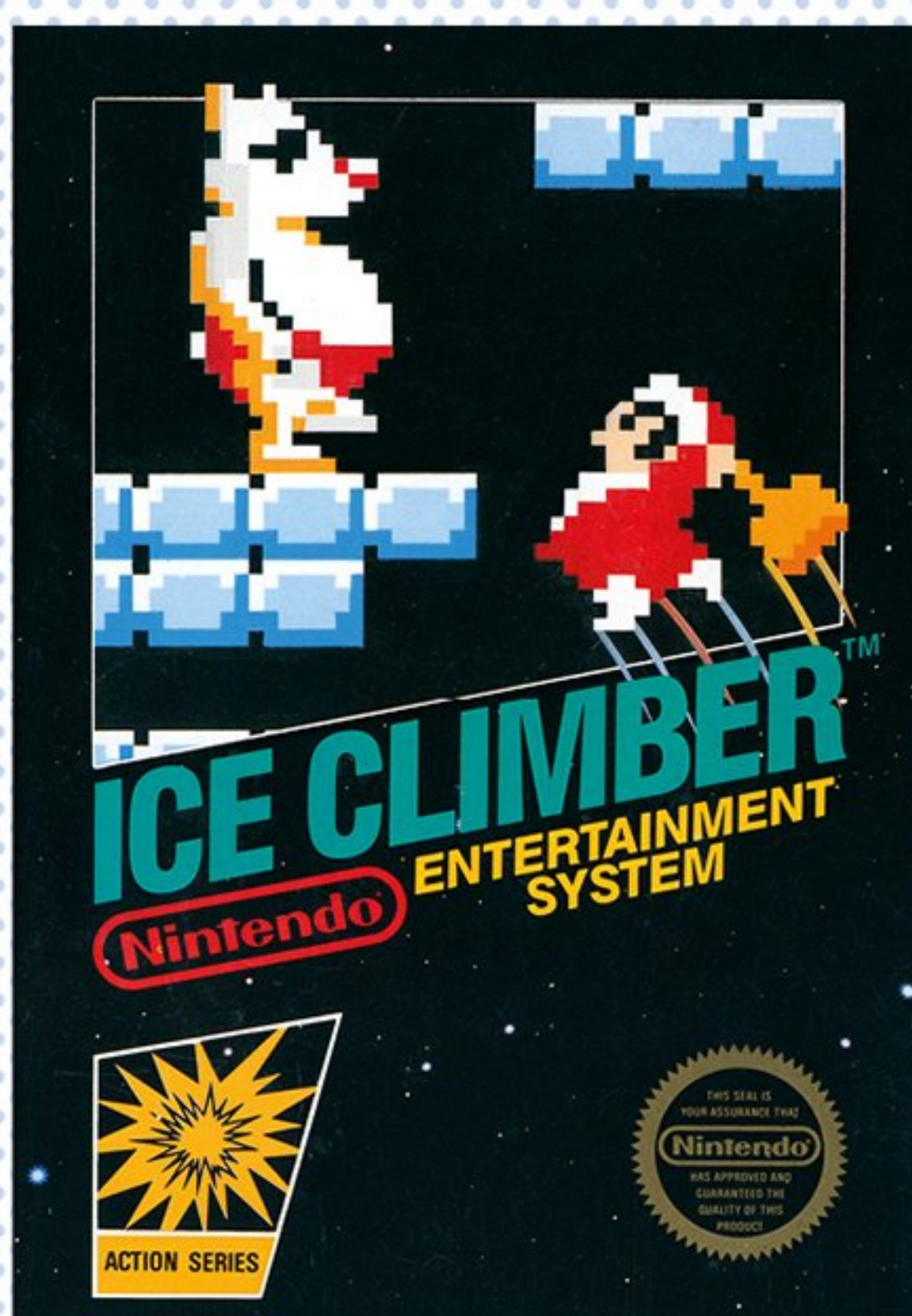
No jogo Super Mario Bros. original, cada nível normal termina quando alcanças um poste com uma bandeirola, perto de uma fortaleza. Para concluir o nível, tens de saltar e tocar no poste. Dependendo da altura a que chegares, poderás receber um bónus de 200 a 5000 pontos.

Bónus

Quando atingires o objetivo, se o último dígito do tempo restante for 1, 3 ou 6, verás uma comemoração com o mesmo número de fogos de artifício! Cada explosão adiciona 500 pontos à tua pontuação, pelo que seis fogos garantem 3000 pontos extra!

Uma participação especial

Numa esquina de Brooklyn há uma placa de uma gelataria ilustrada com um urso polar de óculos escuros e calções de banho vermelhos. Este é o urso que aparece no clássico jogo Ice Climber.

Ice Climber

Neste jogo lançado originalmente em 1985 para a Nintendo Entertainment System, sobes níveis cuidadosamente em direção ao topo de uma montanha. Usa um martelo para quebrar os blocos acima de ti e salta para o próximo nível. Tenta não cair e... cuidado com o urso polar! Ele aparecerá se ficares muito tempo no mesmo nível.

Bónus

No jogo Ice Climber, o jogador 1 controla Popo, que usa roupas azuis, e o jogador 2 controla Nana, que usa roupas cor-de-rosa. Esta dupla também aparece em Super Smash Bros. Ultimate e outros jogos.

Olho no camião

A caminho do teu primeiro cliente, o Mario e o Luigi passam por um camião estacionado. Se prestares atenção durante a cena, verás uma personagem do jogo Oil Panic, da Game & Watch, desenhado na lateral do camião.

Oil Panic

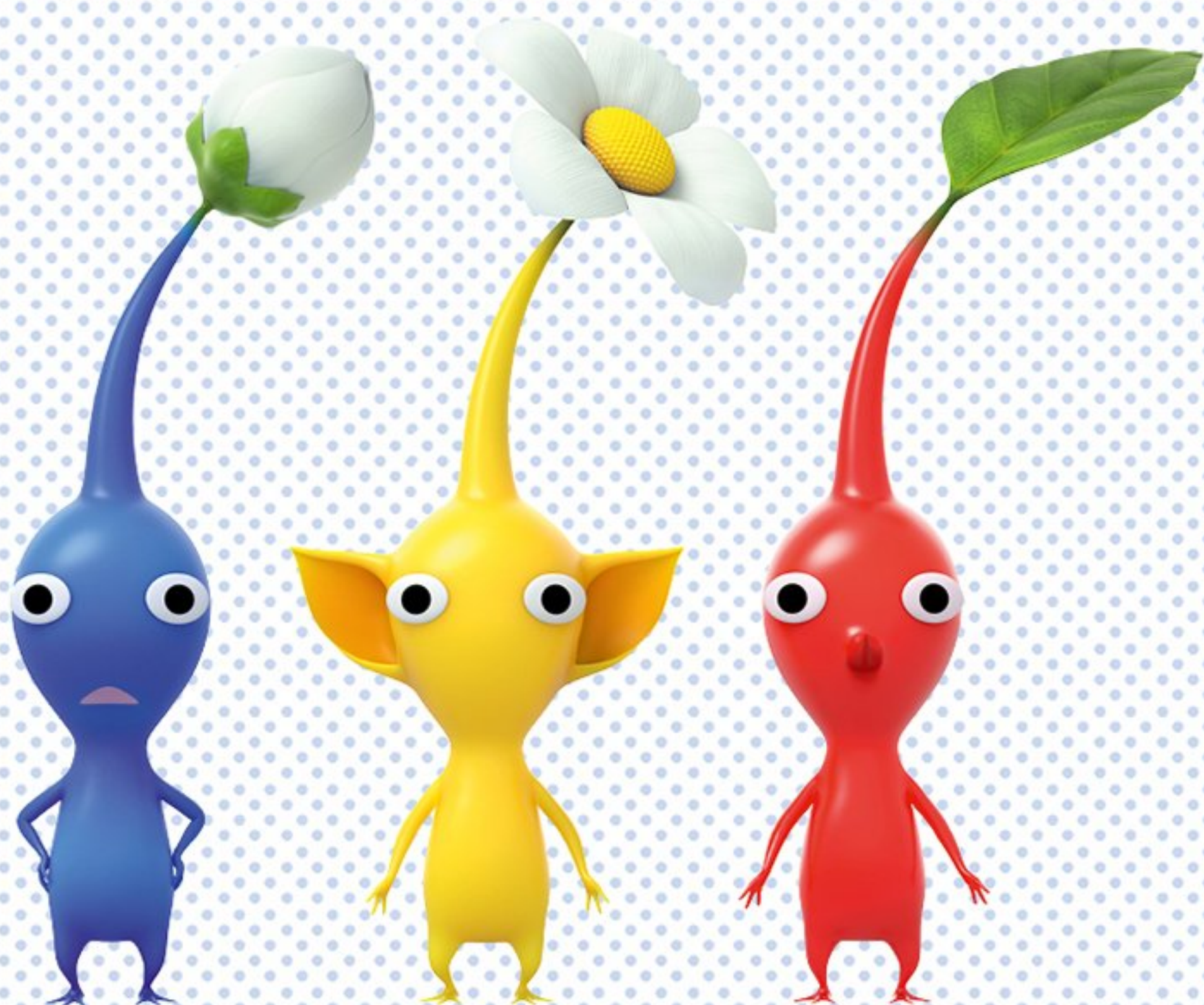
Este jogo da Game & Watch foi lançado em 1982 para a série Multi Screen da consola, o que significa que tens de jogar olhando tanto para o ecrã superior quanto para o inferior. No ecrã superior, apanha o óleo que está a vazar do cano com o teu balde e depois, no momento certo, passa-o para o balde da figura no ecrã inferior.

Bónus

Existem mais de 50 tipos de jogos Game & Watch, incluindo Oil Panic, Ball, Manhole, Parachute e Octopus, entre outros.

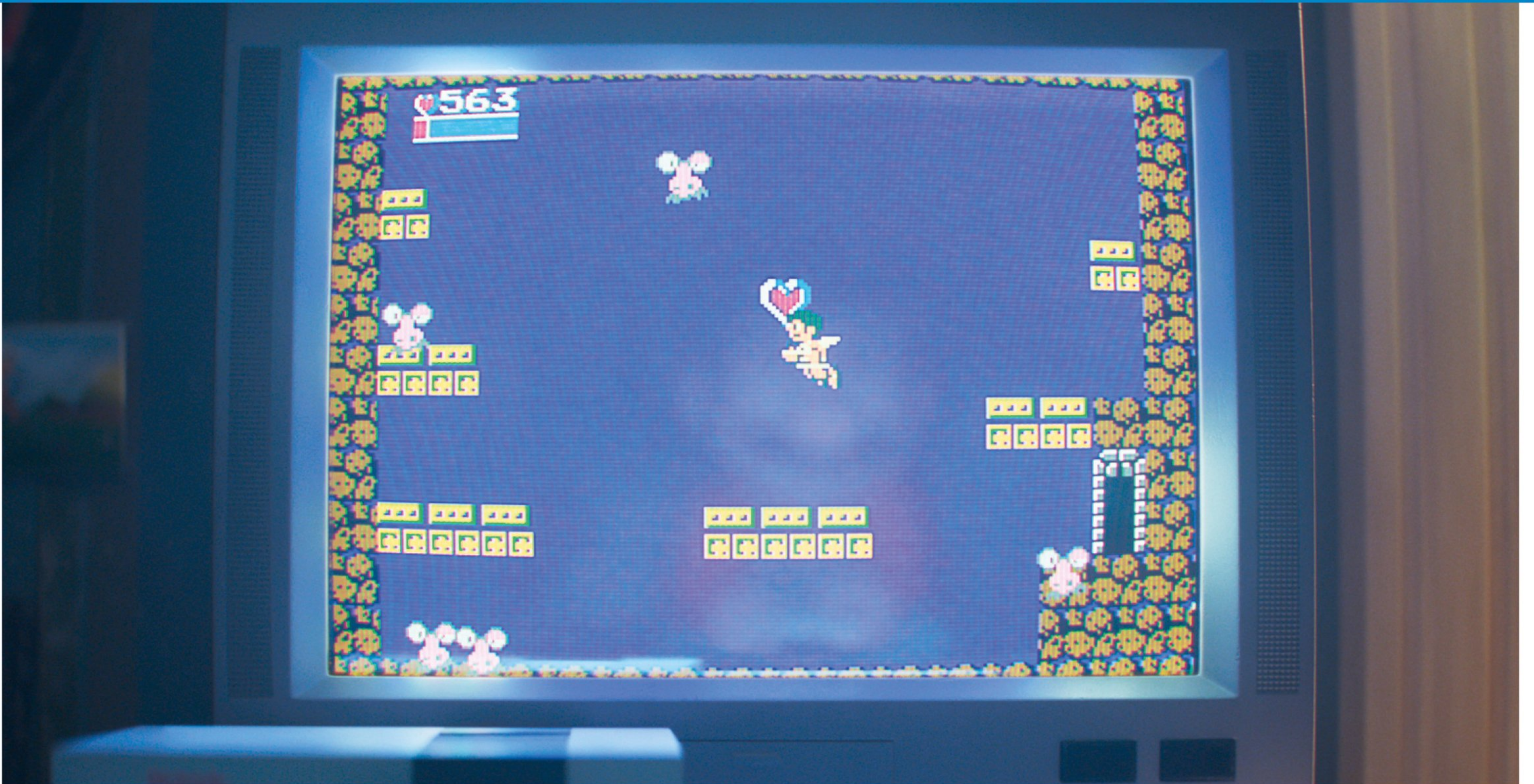
Uma figura na sala de estar

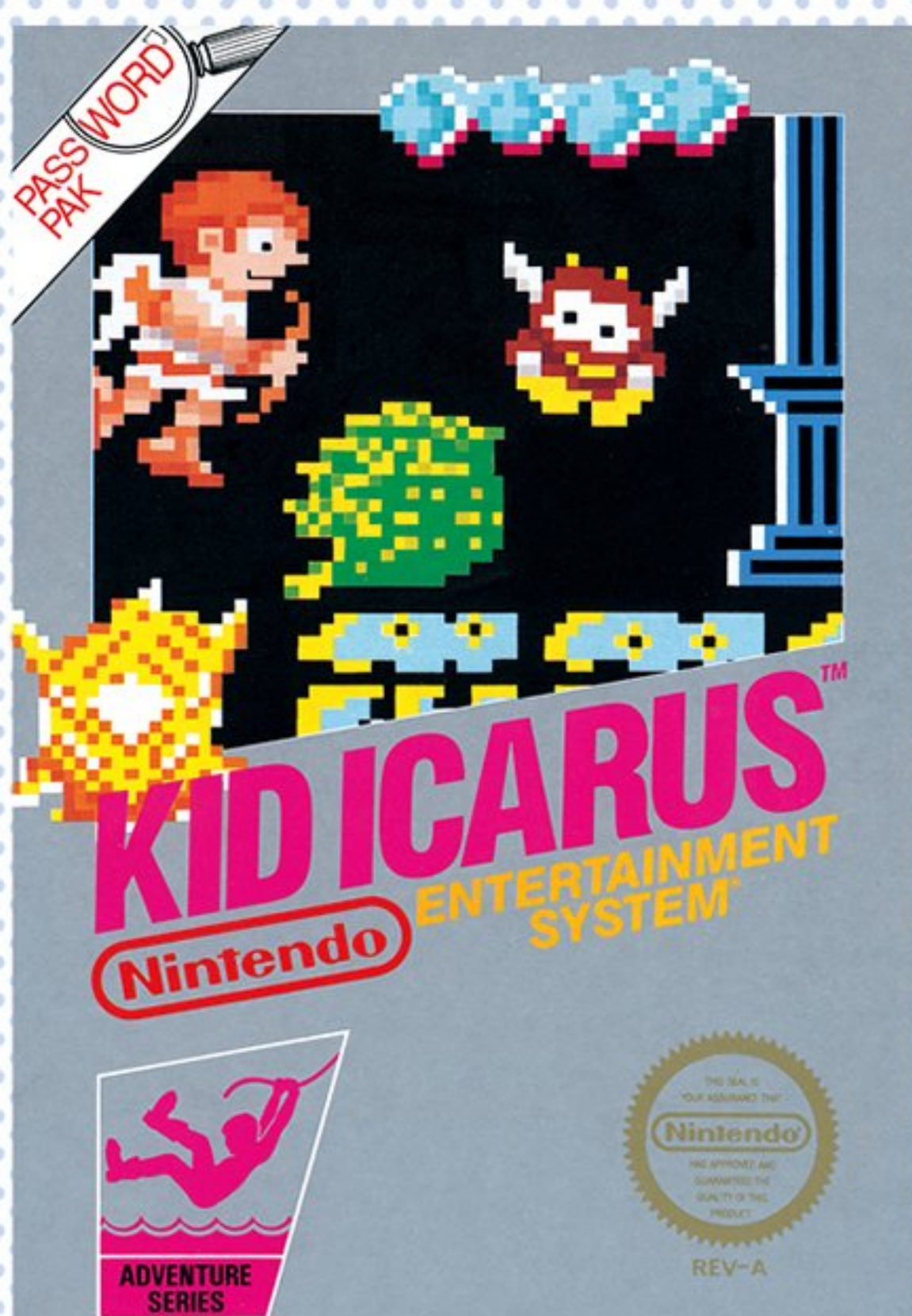
Durante a confusão que envolve o Mario, o Luigi e o cão Francis, os donos da casa estão a relaxar na sala de estar. A casa deles está decorada com uma impressionante escultura no canto direito. Ela tem uma linda silhueta com uma folha a brotar da... cabeça? Será que é uma das criaturas conhecidas como Pikmin?!

Pikmin

Os Pikmin apresentam características tanto de plantas como de animais. As folhas na sua cabeça transformam-se em botão e depois em flor, indicando a maturidade do Pikmin. Foram identificados nove tipos de Pikmin: vermelho, azul, amarelo, vermelho, alado, pedra, branco, roxo, gelo e pirilampo. Cada um tem habilidades diferentes. Por exemplo, os vermelhos resistem ao fogo, os azuis não se afogam na água e os amarelos são resistentes à eletricidade.

Bónus

À primeira vista, poderá parecer que as diferenças entre os Pikmin são apenas de cor, mas cada um tem traços distintos. O vermelho tem nariz, o azul tem escamas semelhantes a uma boca e o amarelo tem orelhas.

O jogo do Mario

Quando o Mario se sente mais em baixo, vai para o quarto jogar um título chamado Kid Icarus. Por falar nisso, a consola que usa é a Nintendo Entertainment System, a versão ocidental da Famicom, lançada originalmente no Japão.

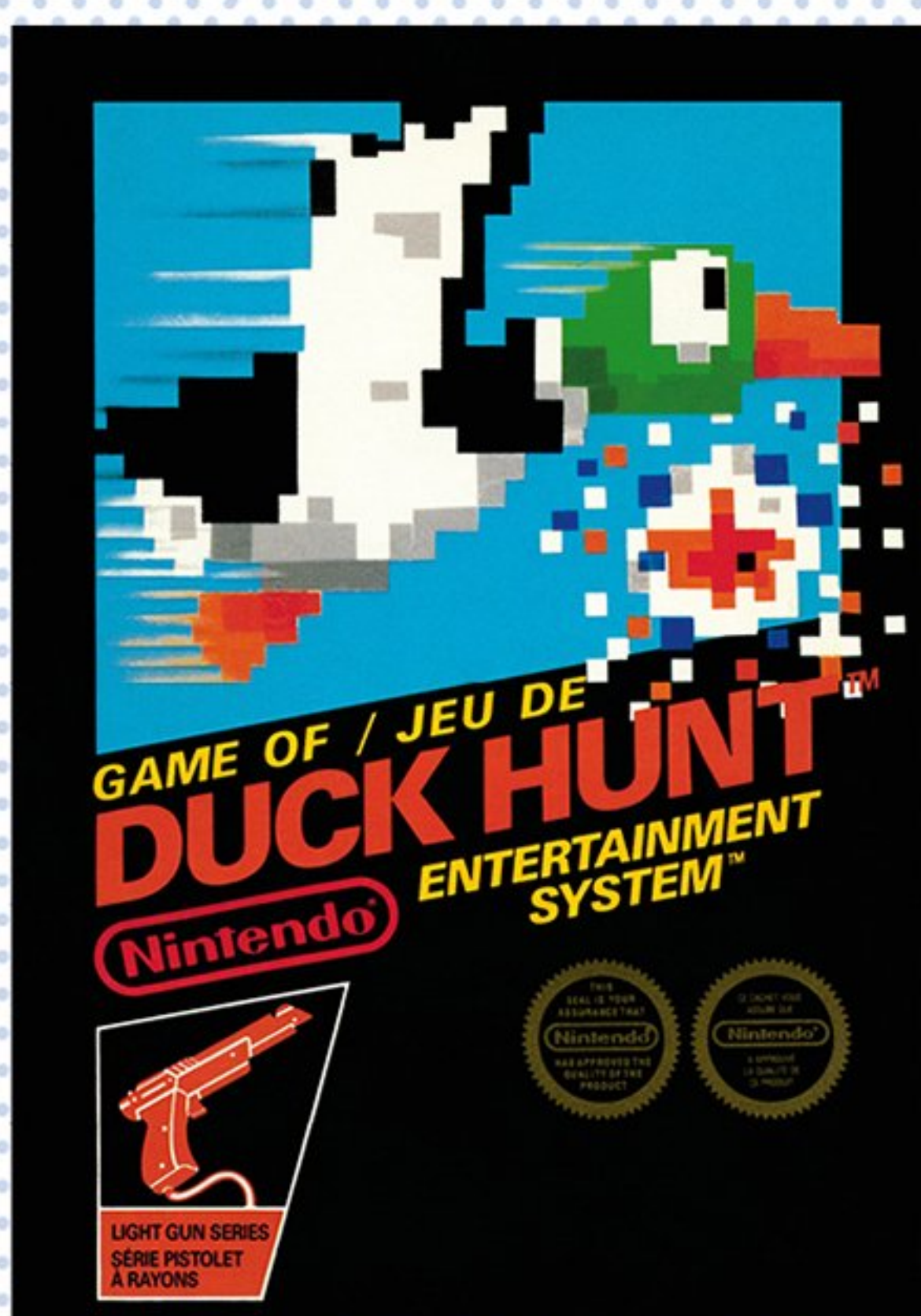
Kid Icarus e a NES

Este título foi lançado em 1986 para a consola japonesa Famicom Disk System. O jogador controla o Pit, o capitão da guarda da deusa Palutena, que tem de resgatá-la do aprisionamento da malévola Medusa. No ocidente, o jogo foi lançado num cartucho para a Nintendo Entertainment System em vez de um disco magnético.

Bónus

Kid Icarus: Of Myths and Monsters, a sequela do jogo, foi lançado para a consola portátil Game Boy em 1991. O jogo só chegou oficialmente ao Japão em 2012 para o programa Virtual Console da Nintendo 3DS.

Caça ao restaurante

Na cena em que o Mario e o Luigi descem para os esgotos de Brooklyn, o restaurante "Chasse au Canard" pode ser visto ao fundo. Se traduzirmos o nome para o inglês, teremos "Duck Hunt" (tradução literal, "Caça ao Pato"), e as janelas do restaurante são decoradas com patos do jogo Duck Hunt!

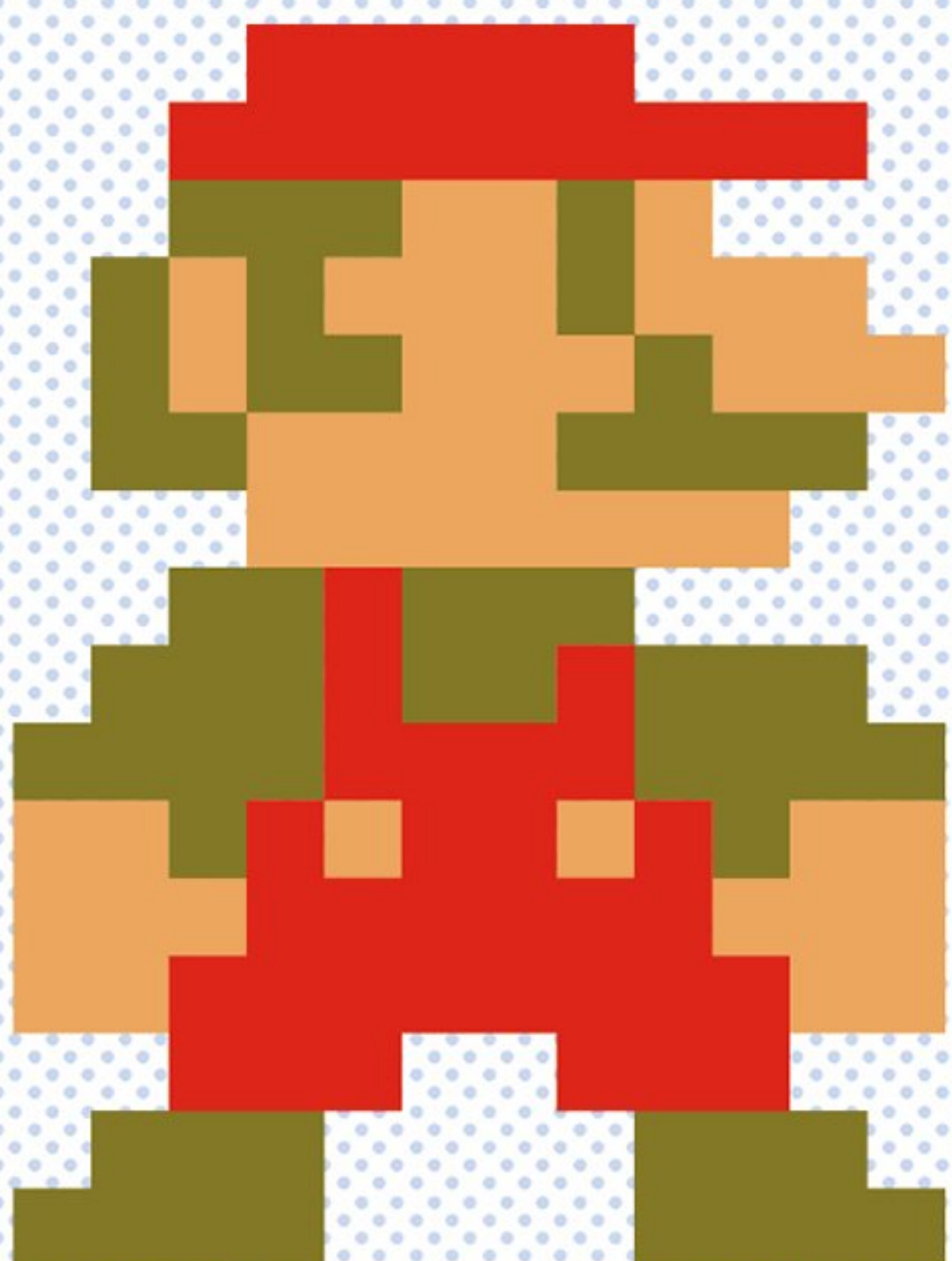
Duck Hunt

Este título foi originalmente lançado em 1984 para a consola japonesa Famicom e chegou ao ocidente em 1985 para a Nintendo Entertainment System. Os jogadores têm de ficar atentos e apontar a mira para os patos e pombos de argila que estão a voar usando o NES Zapper, um comando especial. Um cão de caça apanha os patos em que acertares, mas se errares... ele irá rir-se de ti!

Bónus

Este jogo ficou muito popular nos Estados Unidos, já que vinha em muitos conjuntos da Nintendo Entertainment System e vinha também incluído com Super Mario Bros. num único cartucho.

O perfil de um canalizador

Ao investigar os esgotos de Brooklyn, o Mario e o Luigi atravessam acidentalmente uma parede e chegam a um lugar misterioso, abandonado há muitos anos. Ah! Que forma é esta que ficou na parede?! Será que é a cabeça de um Mario 8 bits?!

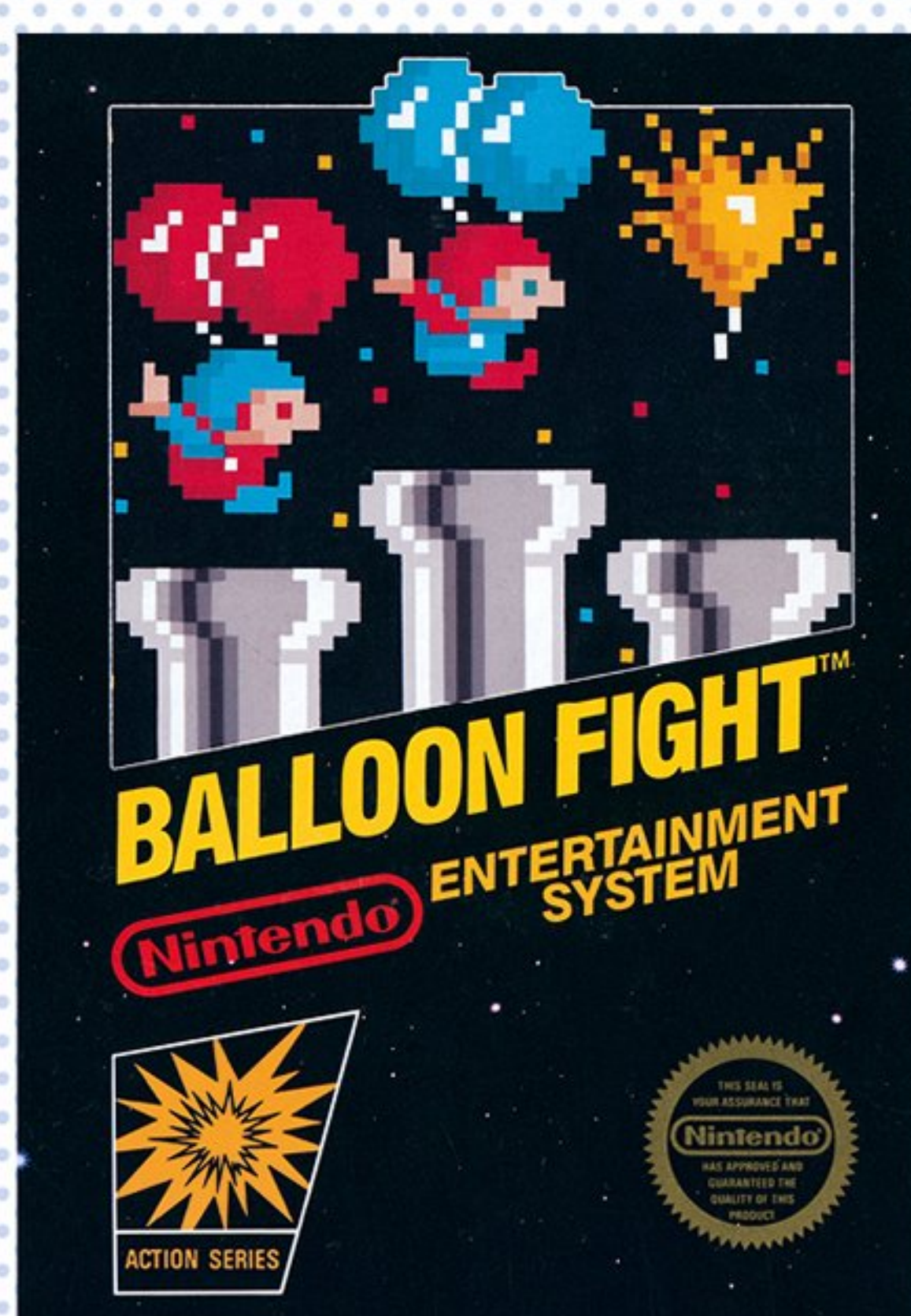
Mario 8 bits

O buraco na parede de tijolos parece a cabeça do Mario na sua estreia na Nintendo Entertainment System. Devido às limitações tecnológicas da época, a imagem do Mario tinha de caber numa grelha de 16 x 16 píxeis. Para ajudar na visualização das feições, a boca dele foi encoberta por um bigode e acrescentaram-lhe um boné para esconder o movimento do cabelo. As jardineiras foram escolhidas para destacar melhor as ações da personagem, que ficaram mais expressivas e nítidas do que com outro estilo de roupa.

Bónus

No jogo Super Mario Bros. original, as jardineiras do Mario são vermelhas e a camisa é castanha, o que difere da versão moderna da personagem. E, a propósito, as roupas do Luigi usam a rara combinação de verde e branco como padrão.

Uma batalha perto de balões

Quando o Mario regressa a Brooklyn durante o confronto com o Bowser, uma enorme placa de um serviço de lavagem de automóveis pode ser vista ao fundo. Consegues ver a imagem no canto? É a personagem do jogo Balloon Fight a flutuar sobre as bolhas.

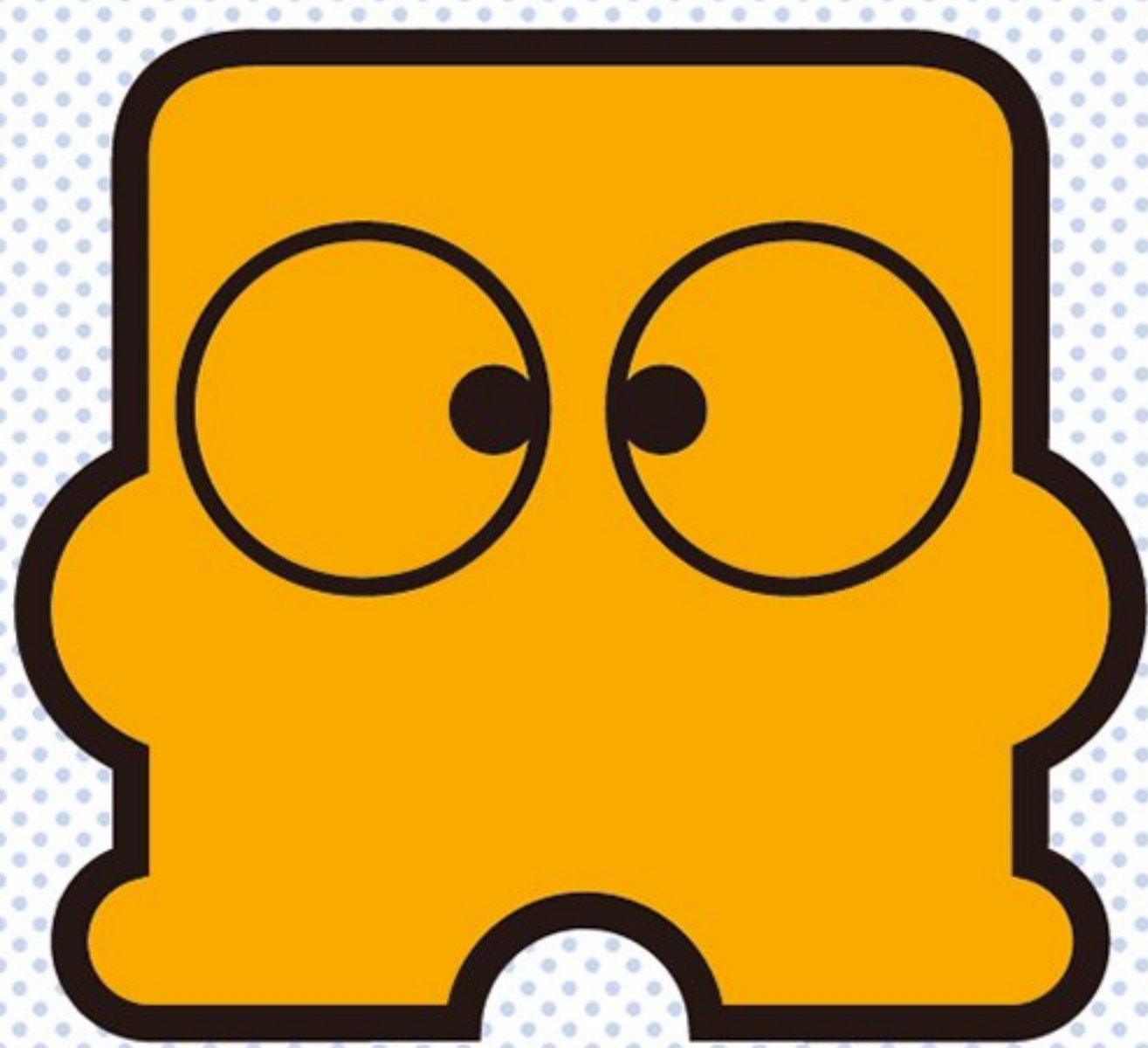
Balloon Fight

Este jogo de ação foi lançado originalmente para a Nintendo Entertainment System em 1986. Para vencer tens de flutuar no ar enquanto proteges os teus balões e rebentar o balão dos inimigos para derrotá-los. O jogo conta com controlos singulares de flutuação e é essencial atacar no momento certo. Há também um modo para dois jogadores que é supostamente cooperativo, mas as coisas podem ficar competitivas de um momento para o outro.

Bónus

A versão arcade de Balloon Fight lançada no Japão em 1984. Os seus controlos de flutuação inspiraram a forma como o Mario nada debaixo de água no jogo Super Mario Bros. original!

A loja de produtos eletrónicos do bairro

Durante a batalha final contra o exército do Bowser, a placa de uma loja de produtos eletrónicos ao fundo exibe o nome DISK-KUN e uma personagem baseada no disco magnético da Famicom Disk System.

Diskun

A Famicom Disk System foi lançada no Japão em 1986 e usava um tipo de disco magnético conhecido como Disk Cards. Os dados podiam ser gravados nos lados A e B do disco e a capacidade de armazenamento deles era maior do que a dos cartuchos de videojogos da época. A mascote destes Disk Cards era uma figura amarela chamada Diskun!

Bónus

Na época, as lojas de brinquedos tinham máquinas conhecidas como Disk Writers e por 500 ienes era possível gravar outro jogo por cima de um jogo que já tivesses terminado.

A famosa fala do toad

Quando o Mario e o Toad chegam ao Castelo da Peach, os guardas afastam-nos dizendo "A nossa princesa está noutro castelo." Soa-te familiar? É exatamente isto que o Toad diz quando é resgatado no primeiro Super Mario Bros.!

"A nossa princesa está noutro castelo!"

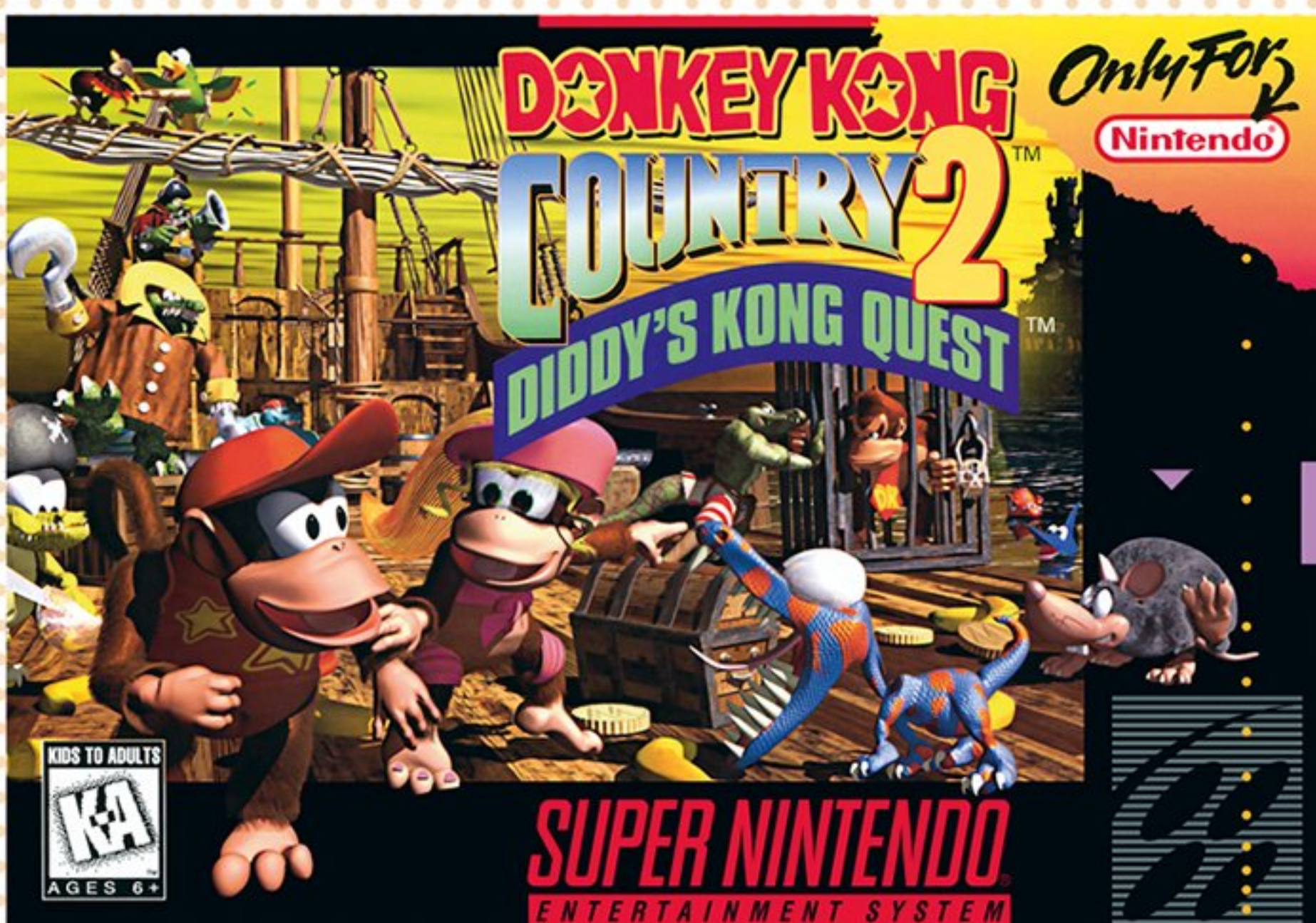
O Mario confronta o Bowser no último nível de cada mundo, como os 1-4 e 2-4, mas... na verdade, são inimigos disfarçados, entre eles Goombas e Koopas! Isto significa que o Bowser não está lá... e a princesa Peach está longe! Quando o Toad é resgatado, ele diz, lamentando: "Our Princess is in another castle", frase que foi adaptada para o português como "A nossa princesa está noutro castelo" no filme.

Bónus

Nas batalhas contra o Bowser, além de poderes destruir a ponte com um machado para derrotá-lo, podes atingi-lo cinco vezes com uma bola de fogo para chegar ao mesmo resultado. Esta tática irá revelar a verdadeira identidade do lacaio disfarçado, confirmando que se tratava de um impostor!

Uma multidão de kongs

Este é o momento! O Mario contra o Donkey Kong! Parece que a família Kong apareceu em peso para torcer pelo herói peludo. Espera aí... Quem é que está nas bancadas com um boné vermelho? É o Diddy Kong! E aquele rabo de cavalo é familiar... a Dixie Kong também veio!

Diddy Kong e Dixie Kong

O Diddy Kong apareceu pela primeira vez no jogo Donkey Kong Country, lançado em 1994 para a Super Nintendo Entertainment System. Já a Dixie Kong fez a sua estreia na sequela do jogo, Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest, lançado em 1995. Neste jogo, o Diddy e a Dixie unem-se numa aventura para resgatar o Donkey Kong, que foi sequestrado!

Bónus

O rabo de cavalo da Dixie Kong não é um mero penteado. Além de lhe conceder um aspeto fabuloso, permite-lhe atacar inimigos e girá-lo para planar ao longo de uma distância maior.

O mapa do cranky kong

Ao apresentar a sua estratégia, o Cranky Kong aponta para um mapa na parede que inclui lugares importantes, como o Reino Cogumelo. Se reconheceres o mapa, é porque ele foi desenhado de modo a parecer o mapa do jogo Super Mario World!

O mapa do mundo

O jogo Super Mario World foi lançado originalmente em 1990 para a Super Nintendo Entertainment System. Os jogadores podiam controlar o Mario e concluir níveis em áreas como a Ilha do Yoshi e as Donut Plains.

Bónus

No jogo Super Mario World, existe uma área oculta chamada Star World, que fica bem alto no céu e fora do mapa do mundo normal.

Um certo reino arenoso

No trajeto entre o Reino Cogumelo e o Reino da Selva, o Mario, a Peach e o Toad passam por um deserto escaldante. Estás a ver aquela pirâmide de cabeça para baixo no céu? Acho que é a Tostarena, uma área no Sand Kingdom do jogo Super Mario Odyssey!

Tostarena

Este local onde há areia por todos os lados faz parte do jogo Super Mario Odyssey para a Nintendo Switch. Cercada por misteriosas ruínas num deserto vibrante, esta povoação festeira conta com uma explosão de cores. Os habitantes de Tostarena usam caveiras decoradas e ponchos coloridos.

Bónus

A presidente de New Donk City também aparece em Super Mario Odyssey. A Pauline é inspirada em Lady, uma personagem do jogo original de Donkey Kong para salões de jogos

Obrigado por jogares!

E então, quantas destas pérolas encontraste? E quantas já conhecias?

Estes são apenas alguns dos muitos segredos escondidos em "Super Mario Bros. O Filme."

Presta atenção a ainda mais destes detalhes especiais cada vez que assistires ao filme e não te esqueças de partilhá-los com a família e os amigos!